

XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2020.

El juego en psicoanálisis: conceptos y clínica.

Ramirez, Fernando Cesar.

Cita:

Ramirez, Fernando Cesar (2020). *El juego en psicoanálisis: conceptos y clínica. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-007/552>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/etdS/5Se>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EL JUEGO EN PSICOANALISIS: CONCEPTOS Y CLINICA

Ramirez, Fernando Cesar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

La propuesta escrita establece una vinculación entre la posición del analista en el ámbito del juego desde la perspectiva de Donald Winnicott, en el marco de la clínica, y los efectos que ello pueden generar para la actividad lúdica como potencia creadora en la subjetividad infantil pero que, por otra parte, configuren huellas esenciales para la vida del propio sujeto. Las reflexiones que se desprenden de ello nos permiten pensar el rol del juego no como pasatiempo o etapa de la vida infantil sino como base y suelo firme para una subjetividad potenciada en su creatividad y la resolución de conflictos en diversas índoles. Freud con su propia conceptualización del juego y el sujeto supuesto al saber de Lacan nos orientan en auxilio de nuestro objetivo.

Palabras clave

Juego - Creacion - Saber

ABSTRACT

THE GAME IN PSYCHOANALYSIS: CONCEPTS AND CLINICA

The written proposal establishes a link between the position of the analyst in the field of gambling from the perspective of Donald Winnicott, within the framework of the clinic, and the effects that this can generate for playful activity as a creative power in child subjectivity but which, on the other hand, set essential footprints for the life of the subject himself. The reflections that emerge from this allow us to think of the role of the game not as a hobby or stage of children's life but as a firm basis and ground for a subjectivity enhanced in its creativity and the resolution of conflicts in various kinds. Freud with his own conceptualization of the game and the supposed subject to Lacan's knowledge guide us in aid of our goal.

Keywords

Game - Creation - Know

La actividad del juego es enmarcada por Freud en los problemas abordados por la concepción del más allá del principio del placer. Se trata de los desafíos que plantean a Freud los fenómenos propios de una verdadera compulsión a la repetición de aquello que resulta imposible ligar en un conjunto de representaciones encadenadas para el aparato psíquico. De esta forma, Freud toma las neurosis traumáticas, los sueños traumáticos, la repetición de fragmentos del pasado sin que puedan ser recordados, como las muestras ejemplares que expresan un orden de repetición por fuera del gobierno del principio del placer. La vida

ánimica no puede concebirse más regida de manera irrestricta por el principio del placer según el cual es posible reducir las cargas de tensión generadas por los conflictos suscitados de tal manera que exista una regulación para dichas tensiones.

En el caso particular del juego, Freud entiende que, sin embargo, proporciona una ganancia del placer, en tanto el niño puede reproducir activamente lo que vivió pasivamente. Es lo que explicita en la observación que hace de su propio nieto cuando este arroja un carretel y luego vuelve a traerlo mediante la expresión "Fort-da" (se fue-aquí esta), una oposición de fonemas que dan cuenta del modo en que el niño intenta domesticar el displacer que le produce la ausencia de la madre. En su repetición, ese par fonemático intenta domar la ausencia materna mitigando el sentir displacentero.

La relación entre el juego y la repetición, por un lado, y el placer y displacer en dicho planteo, por el otro, Freud lo explica de la siguiente manera:

"En el caso del juego infantil creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además, porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aun la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión. Este rasgo de carácter está destinado a desaparecer más tarde. Un chiste escuchado por segunda vez no hará casi efecto, una representación teatral no producirá jamás la segunda vez la impresión que dejó la primera; y aún será difícil mover a un adulto a releer enseguida un libro que le ha gustado mucho. En todos los casos la novedad será la condición del goce. El niño, en cambio, no cejará en pedir al adulto la repetición de un juego que este le enseñó o practicó con él, hasta que el adulto, fatigado, se rehúse; y si se le ha contado una linda historia, siempre querrá escuchar esa misma en lugar de una nueva, se mostrará inflexible en cuanto a la identidad de la repetición y corregirá toda variante en que el relator haya podido incurrir y con la cual quizá pretendía granjearse un nuevo mérito. Nada de esto contradice al principio de placer; es palmario que la repetición, el reencuentro de identidad, constituye por sí misma una fuente de placer". (Freud, S. 1993:35)

A propósito de las conclusiones que Freud dedujo, en torno a que esta búsqueda de la identidad en la repetición desaparece en el curso de la vida y "la novedad será la condición del goce", interesan destacar los planteos de Donald Winnicott, al respecto,

sobre las huellas que deja el juego en la conformación de la vida psíquica. En su clínica con niños, Winnicott pretende ir más lejos con la importancia de la actividad lúdica en el sujeto humano y ofrece una perspectiva teórica que nos ilustra el modo en que él comprende esta problemática. El juego representa algo más que la repetición para el dominio del displacer frente a las tensiones que ello genera. Es indispensable para la construcción de la realidad, la constitución del objeto y la potencia creadora. Y, por otra parte, lo enmarca como una actividad vital en el espacio terapéutico. La palabra de Winnicott refiere a ello de esta manera: “Para asignar un lugar al juego postulé la existencia de un *espacio potencial* entre el bebe y la madre. Varía en gran medida según las experiencias vitales de aquel en relación con esta o con la figura materna, y yo lo enfrento a) al mundo interior (que se relaciona con la asociación psicósomática) y b) a la realidad exterior (que tiene sus propias realidades, se puede estudiar en forma objetiva y, por mucho que parezca variar según el estado del individuo que la observa, en rigor se mantiene constante). Ahora puedo reformular lo que quiero transmitir. Deseo desviar la atención de la secuencia psicoanálisis, psicoterapia, material del juego, acción de jugar, y darla vuelta. En otras palabras, *lo universal es el juego*, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto esta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.

Lo natural es el juego, y el fenómeno altamente refinado del siglo XX es el psicoanálisis. Al psicoanalista tiene que resultarle valioso que se le recuerde a cada instante, no sólo lo que se le debe a Freud, sino también lo que le debemos a esa natural y universal que llamamos juego”. (Winnicott, D., 2008:65) [1]

La posición de Winnicott sobre la relación entre el juego y el espacio potencial, responde a la importancia que tiene para su obra la construcción de “lo transicional” en la vida psíquica, provisto del objeto transicional y el espacio transicional, según los cuales es de destacarse el papel ejercido por la madre, en tanto “Suficientemente buena” como la que es capaz de gratificar y frustrar al niño o niña en la constitución de la realidad. La necesidad de que la criatura humana pueda ilusionarse y frustrarse pero siempre bajo la actividad de la construcción que permita diferenciar lo interior y lo exterior, lo subjetivo y lo objetivo. Se trata de configuraciones que no pertenecen totalmente al niño ni a la madre, ni a lo exterior ni a lo interior, en forma unilateral y absoluta, pero que posibilita el “tendido de puentes” para que el sujeto humano conquiste la realidad en función de sus capacidades creativas y el despliegue de sus potenciales. Sin el juego, ello no se vería facilitado en lo absoluto. Son susceptibles de destacarse, entonces, las expresiones de Winnicott que afirman que “el juego es lo universal y lo natural”. *No se trata de una suerte de licencia o “plus” en una etapa de la vida, sino de una actividad que resulta estructurante en la subjetividad*. Este apor-

te de Winnicott es el que merece profundizarse en los planteos teóricos y en la práctica clínica. En base a este criterio es que Winnicott expone lo siguiente:

“No tengo la intención deliberada de efectuar una comparación entre la psicoterapia y el psicoanálisis, ni de definir estos dos procesos de manera de mostrar una clara línea divisoria entre ambos. Me parece válido el principio general de que *la psicoterapia se realiza en la superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta*. Si este último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea. Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia. El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él el paciente se muestra creador”. (Winnicott, D., 2008: 80)

EL JUEGO EN LA CLINICA:

Winnicott destaca que uno de sus objetivos clínicos es lograr apuntalar la búsqueda de la persona. Este aspecto, merece subrayarse como una de las vías regias por las cuales el psicoanalista inglés despliega la operatividad que la actividad lúdica puede encontrar en el marco terapéutico. No basta con “explicarle” al paciente que se halla curado. Este necesita una nueva experiencia en un marco especializado. De acuerdo a Winnicott, tal experiencia corresponde a un estado no intencional, es decir, los elementos de la personalidad no integrada. Winnicott diferencia la acción intencional y la alternativa del ser no intencional, vinculado a la formulación de Balint sobre la regresión benigna y maligna, y se refiere a los aspectos que hacen posible el relajamiento. En ello importa señalar una analogía que el psicoanalista marca entre el paciente y el niño con juguetes:

“En términos de libre asociación, ello significa que al paciente en el sofá o al niño entre los juguetes, en el suelo, se les debe permitir que comuniquen una sucesión de ideas, pensamientos, impulsos, sensaciones, que no tienen relación entre sí, salvo en forma neurológica o fisiológica, y que quizá no es posible detectarlos. Es decir que el analista podrá reconocer y señalar la vinculación (o varias vinculaciones) entre los distintos componentes del material de libre asociación cuando existe una intención, o ansiedad, o falta de confianza basada en la necesidad de defensa” (Winnicott, D., 2008: 81)

El relajamiento, que va de la mano con la confianza y la aceptación de la seguridad profesional en el marco terapéutico, da lugar a la idea de secuencias de pensamiento no relacionadas entre sí, que el analista debe aceptar como tales, sin suponerle un hilo significativo de unión entre ellas.

El objetivo de Winnicott es que el paciente pueda encontrar un estado de reposo que le permita darle curso a su actividad creadora. Pero en la libre asociación pueden hallarse ansiedades y una necesidad de darle coherencia a las ideas como una organización de defensa. El analista no debe desempeñar, allí, un papel penetrante que intente ordenar ese caos u obligar a “comunicar lo insensato”. Ello atenta contra la relajación y la

meta de la desembocadura creadora. El terapeuta debe otorgar la confianza de que ha recibido la comunicación y dar lugar a que el individuo pueda integrarse y actuar, no a modo de una defensa, sino como expresión del “yo soy” y el “estoy vivo”. El juego es un horizonte presente en este marco brindado por el proceso terapéutico.

El punto desarrollado hasta aquí, en función de Winnicott, permite explicitar algunas cuestiones más generales acerca del juego en su vinculación con el psicoanálisis. El psicoanalista Carlos Tchak ofrece una perspectiva que posibilita entender un estatuto no sólo para su aprehensión teórica sino para pensar su nivel operativo, particularmente en clínica con niños:

“El psicoanálisis se sirve del juego para su propio fin. Por ello, llamar automáticamente “hora de juego”, como está instalado en el decir de los analistas de niños, presenta la dificultad de decir que los niños vienen a jugar. Silvia Bleichmar se refiere a esto con mucha pertinencia en un artículo reciente, cuando dice que nadie llama a la sesión de adultos “hora de hablar”. Por mi parte denomino a los encuentros iniciales con un niño así: 6 encuentros. Hablaremos de por qué viene, sobre qué le pasa, y habrán juguetes que podrá utilizar. En un tratamiento se trata de sesiones de análisis. Freud decía que al niño había que prestarle palabras; también es necesario introducir objetos intermediarios para que juegue”. (Tkach, C.: 5)

Retomando la idea de Lacan sobre el “Sujeto supuesto saber”, para Tchak, los niños no entran por el lado del “supuesto saber”, pero el juego permite una vía de entrada en el análisis, no sin que el rol del analista intervenga en ello sirviéndose de un “no saber”. Frente a un caso, que Tchak transmite en su relato, de un niño que “no sabe” efectivamente por qué asiste a sesión, no se trata de asumir el rol de “alguien que sabe”, no se trata de intimidarlo con la pregunta, capaz de ocasionar angustia. El saber se suspende y se coloca entre paréntesis. Esto es lo que Freud también supo representar, en cuanto a que hay un saber que, en última instancia anida en el propio paciente bajo sus determinaciones inconscientes, pero ello tendrá que aflorar cuando las condiciones transferenciales lo posibiliten. En el caso del niño, éste no se encuentra como sujeto sino como objeto en su entrada en el análisis. Explica Tchak al respecto:

“Yo supongo el saber en el analista y me entrego a asociar libremente para descifrar algo de mi como subjetividad. En los niños se da un proceso al revés. En lugar de ellos estar colocados en lugar de sujeto, entran al análisis en posición de objeto y el sujeto es el analista. Por eso es que los tenemos sin pensar, sin querer saber, casi en una posición de sometimiento a lo que el otro sujeto pueda disponer de él. La operación es hacer una inversión de esto, no asumiendo uno el lugar de sujeto que lo confirme en el lugar de objeto (que sería empezar a hablarle e interpretarle y llenarlo de interpretaciones donde uno sabría todo sobre él). Yo me hago el que no se, si ustedes quieren, “bueno... vamos a pensar”, “veremos qué te pasa”, aunque yo

se que lo que voy percibiendo y escuchando me hacen ir teniendo conjeturas. Ese saber es mío y como él a mí no me lo demanda, enchufárselo, sería confirmarlo en un sometimiento que justamente es lo que quiero evitar”[2]. (Tkach, C.: 11)

El juego no es, entonces de acuerdo a lo mencionado hasta ahora, algo que facilite “desenredar” aquello que “ya está contenido en el niño” y de lo que sólo habría que “tirar” para hacerlo emerger. Por el contrario, en el juego reside la capacidad creadora, el propio sujeto y es en el espacio lúdico que éste se va haciendo. De allí, la importancia de tal espacio lúdico. El que “sabe las respuestas es el paciente y es él el que trabaja”. Finalmente, apelando a afirmaciones consecuentes de ello, por parte de Tchak, se entiende que:

“La zona de jugar, a la que él va a llamar de los objetos transicionales, de los fenómenos transicionales, es una zona de la vida, de la experiencia de la vida que va a ser el origen de la cultura, la religión, la tradición, el lenguaje. Es decir, no es sólo un lugar de expresión, es un lugar donde residimos, donde está el sujeto. No es un lugar de proyección de algo que es la verdad y que está en otra parte. Ahí mismo está el sujeto trabajando. Por eso, el valor de la creación en el análisis pasa a tener importancia, y el análisis mismo aparece como un tiempo donde el sujeto se puede transformar pero como consecuencia del acontecimiento mismo del análisis. No sólo que el sujeto está adentro y lo que hacemos es tirar de él, sacar el rollo que ya está todo enrollado, sino que en el proceso analítico el sujeto se va haciendo. Esto es fundamental para la perspectiva de cómo entendemos aquello ante lo que estamos. Winnicott tiene claro que en el juego el niño se produce a sí mismo como sujeto, y descubre algo de sí mismo como forma inédita. No sólo descubre lo que ya estaba, sino que se produce a sí mismo como algo nuevo”. (Tkach, C.: 13)

Los desarrollos de Freud sobre el juego y los aportes de Winnicott en torno a hacer de la actividad lúdica una llave fundamental para la comprensión de la subjetividad y la operación en el marco terapéutico constituyen un horizonte ineludible en la clínica que se proponga potenciar los elementos creativos y en función de la fortaleza anímica para el sujeto. Indefectiblemente, sin forzar demasiado esta perspectiva, podemos asegurar que la potencia creadora del juego configura una subjetividad artística, ello no resulta tanto de una “salida vocacional” en el niño o niña, como si fueran a convertirse en pintores, cantores, escultores, etc., sino en comprender un horizonte de enriquecimiento y ampliación del registro simbólico, de resolver distintas dificultades aplicando varios procedimientos y de no someterse a ideales que puedan apresarlos en arquetipos por los cuales no pueda emanciparse de ellos para trazar sus propios caminos. Culminemos este ensayo, entonces, con una cita de Nietzsche: “En el arte, el hombre goza de su persona en cuanto perfección. Es posible figurarse el estado contrario, un estado específico de los instintos antiartísticos, una manera de conducirse que em-



pobreciese y volviera anémicas todas las cosas. Y en efecto, la historia abunda en antiartistas de todas clases, en hambrientos de vida para los cuales es una necesidad apoderarse de las cosas, consumirlas, *enflaquecerla*” (Nietzsche, F., 1993:86)

BIBLIOGRAFÍA

- Freud, S. “Más allá del principio del placer”. Amorrortu Obras Completas., Vol XVIII., Bs. As., 1993.
- Nietzsche, F. El crepúsculo de los ídolos. Ed. mexicanos unidos. México, 1993.
- Tchak, C., Juego y supuesto saber., en http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/electivas/043_ninos_adolescentes/material/fichas_catedra/juego_sss.pdf
- Winnicott, D. “El juego. Exposición teórica” en Realidad y Juego., Ed. Gedisa. Barcelona, 2008.